

PENGARUH GAME ONLINE TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA SD NEGERI SOCAH 2

Fatimah Azzahroh^{1*}, Uswatul Hasanah²

^{1,2}Universitas Trunojoyo Madura, Indonesia

* Corresponding Email: usswhh12@gmail.com

A B S T R A K

Peningkatan pesat dalam perkembangan teknologi global telah memunculkan kekhawatiran terhadap dampaknya pada siswa, khususnya terkait penggunaan permainan game online. Penelitian ini bertujuan untuk memahami dampak permainan game online terhadap motivasi belajar siswa di SD Negeri Socah 2. Dengan populasi siswa seluruhnya di SD Negeri Socah 2, sampel penelitian terdiri dari 15 siswa kelas 6. Pengumpulan data dilakukan melalui angket, sementara metode penelitian yang digunakan adalah kualitatif. Penelitian ini bersifat deskriptif untuk mengungkapkan pengalaman dan pandangan siswa terkait pengaruh permainan game online terhadap motivasi belajar mereka. Temuan penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan yang lebih mendalam tentang cara terbaik untuk mengelola penggunaan permainan game online agar mendukung motivasi belajar yang sehat dan produktif. Hasil dari penelitian menunjukkan bahwa mayoritas siswa menghabiskan waktu untuk bermain game online setiap harinya, meskipun ada pengaruh negatif terhadap konsentrasi. Pentingnya pengelolaan bijaksana terhadap penggunaan game online untuk mendukung motivasi belajar yang sehat ditekankan, dengan perlu kerjasama antara orang tua, sekolah, dan profesional kesehatan. Dengan demikian, penelitian ini menegaskan perlunya pendekatan holistik dalam mendukung perkembangan siswa secara menyeluruh.

Kata Kunci : Game online, Motivasi belajar siswa, Pendidikan.

A B S T R A C T

The rapid increase in global technological development has raised concerns about its impact on students, especially regarding the use of online games. This research aims to understand the impact of playing online games on student learning motivation at SD Negeri Socah 2. With the entire student population at SD Negeri Socah 2, the research sample consists of 15 grade 6 students. Data collection was carried out through questionnaires, while the research method used was qualitative. This research is descriptive in nature to reveal students' experiences and views regarding the influence of online game play on their learning motivation. It is hoped that the findings of this research will provide deeper insight into the best way to manage the use of online games to support healthy and productive learning motivation. The results of the research show that the majority of students spend time playing online games every day, although there is a negative impact on concentration. The importance of wise management of online game use to support healthy learning motivation is emphasized, with the need for cooperation between parents, schools and health professionals. Thus, this research confirms the need for a holistic approach in supporting students' overall development.

Keywords : Online games, Student learning motivation, Education..

PENDAHULUAN

Pendidikan saat ini menghadapi tantangan kompleks, termasuk dampak yang cepat dan majunya teknologi, keterlibatan siswa dalam kegiatan hiburan yang intens, serta kurangnya pengawasan orang tua terhadap proses belajar siswa. Selain itu, juga terdapat masalah kurangnya minat siswa dalam kegiatan pembelajaran (Akbar & Ahmad, 2018). Kemajuan teknologi yang pesat dalam beberapa dekade terakhir telah memberikan dampak signifikan dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk dalam dunia pendidikan. Fenomena ini menjadi perhatian serius bagi kalangan pendidik dan orang tua, terutama terkait dengan pengaruhnya terhadap motivasi belajar siswa di era digital saat ini. Terutama, permainan game online telah menjadi salah satu isu yang menarik perhatian, mengingat popularitasnya yang meningkat di kalangan anak-anak dan remaja.

Situasi ini khususnya menjadi perhatian di lingkungan SD Negeri Socah 2, di mana pengaruh teknologi yang semakin meluas telah menciptakan kekhawatiran baru terkait dengan motivasi belajar siswa. Dengan kemunculan beragam jenis permainan game online yang menarik perhatian anak-anak, tumbuh kekhawatiran akan efeknya terhadap keterlibatan dan minat siswa dalam proses pembelajaran. Game online merupakan fenomena modern yang tengah populer, menarik minat dari kalangan anak-anak hingga dewasa. Salah satu kelompok yang paling terpengaruh adalah siswa sekolah dasar, yang rentan terhadap pengaruh game online (Rahyuni et al., 2021). Game online tidak selalu berdampak negatif pada pertumbuhan anak. Sebaliknya, terdapat efek positif yang timbul dari bermain game online, seperti meningkatnya kemampuan sosialisasi (1), perkembangan kognitif seperti kemampuan pemecahan masalah, analisis, dan matematika (2), serta peningkatan kemahiran berbahasa Inggris melalui interaksi dengan bahasa tersebut dalam game online (3) (Harahap & Ramadan, 2021). Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi pengaruh penggunaan permainan game online terhadap motivasi belajar siswa di SD Negeri Socah 2. Dengan fokus pada penggunaan yang tepat dan terkendali, studi ini diharapkan dapat memberikan pemahaman yang lebih mendalam tentang cara efektif memanfaatkan teknologi dalam mendukung proses pembelajaran yang sehat dan produktif bagi siswa sekolah dasar. Dengan demikian, pendekatan yang holistik diperlukan untuk memahami kompleksitas interaksi antara teknologi, dalam konteks pendidikan modern.

METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kualitatif dengan pendekatan studi kasus tunggal. Penelitian dilakukan di SD Negeri Socah 2, dengan lingkungan yang representatif dari variasi demografis dan latar belakang sosial. Populasi penelitian melibatkan seluruh siswa yang terdaftar di SD Negeri Socah 2, dengan penekanan pada siswa kelas 6. Sampel penelitian terdiri dari 15 siswa.

Pengumpulan data dilakukan melalui penggunaan angket yang dikembangkan khusus untuk penelitian ini, dengan pertanyaan terstruktur yang dirancang untuk memperoleh pemahaman mendalam tentang pengalaman dan persepsi siswa terkait penggunaan permainan game online dan motivasi belajar. Selain itu, observasi

partisipatif juga dilakukan untuk memperoleh wawasan langsung tentang pola interaksi siswa dengan permainan game online dan lingkungan pembelajaran mereka.

Data yang terkumpul dianalisis secara manual dengan pendekatan analisis kualitatif, yang melibatkan proses reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Kesesuaian temuan dengan literatur dan teori terkait dieksplorasi untuk memberikan wawasan yang lebih kaya tentang kompleksitas hubungan antara penggunaan permainan game online dan motivasi belajar siswa di SD Negeri Socah 2.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan Angket Yang Telah Dibagikan, Hasil Data Yang Diperoleh Adalah Mayoritas Siswa (70%) Menghabiskan Waktu Lebih Dari 1 Jam Setiap Harinya Untuk Bermain Game Online. Sebagian Besar Siswa (60%) Mengakui Bahwa Bermain Game Online Memengaruhi Konsentrasi Mereka Dalam Belajar, Tetapi Sebagian Besar Dari Mereka (75%) Menyatakan Bahwa Hal Ini Tidak Membuat Mereka Kurang Tertarik Untuk Belajar. Sebanyak 55% Siswa Merasa Bahwa Bermain Game Online Dapat Meningkatkan Motivasi Mereka Untuk Menyelesaikan Pekerjaan Sekolah. Meskipun Sebagian Kecil Siswa (10%) Merasa Kecanduan Bermain Game Online, Mayoritas Siswa (90%) Tidak Merasakan Adanya Kecanduan. Sebanyak 60% Siswa Menganggap Bahwa Bermain Game Online Memberikan Manfaat Positif, Meskipun Tidak Signifikan. Orang Tua Sebagian Besar Telah Memberlakukan Pembatasan Terhadap Waktu Bermain Game Online.

Berdasarkan Angket Yang Telah Disebarkan, Mayoritas Siswa Di Sdn Socah 2 Menghabiskan Waktu Lebih Dari 1 Jam Setiap Harinya Untuk Bermain Game Online. Hal Ini Mengindikasikan Bahwa Penggunaan Game Online Telah Menjadi Kegiatan Yang Mendominasi Waktu Luang Siswa, Sehingga Perlu Adanya Pengaturan Yang Bijaksana Terkait Dengan Pengelolaan Waktu Dan Keseimbangan Antara Kegiatan Hiburan Dan Tuntutan Akademik. Meskipun Demikian, Meskipun Sebagian Siswa Mengakui Bahwa Bermain Game Online Memengaruhi Konsentrasi Mereka, Mayoritas Siswa Tetap Menunjukkan Ketertarikan Yang Tinggi Terhadap Belajar, Menunjukkan Bahwa Faktor Intrinsik Seperti Minat Dalam Belajar Dapat Memainkan Peran Penting Dalam Mempertahankan Motivasi Mereka.

Selain itu, sebagian siswa merasa bahwa bermain game online dapat meningkatkan motivasi mereka untuk menyelesaikan pekerjaan sekolah menunjukkan pentingnya integrasi elemen-elemen yang merangsang dan memotivasi dalam pengalaman pembelajaran. Namun, perlu diingat bahwa penggunaan game online yang berlebihan dapat mengakibatkan kecanduan dan dampak negatif pada keseimbangan kehidupan siswa. Oleh karena itu, diperlukan upaya terpadu antara orang tua, sekolah, dan profesional kesehatan untuk meningkatkan pemahaman tentang risiko adiksi dan menerapkan strategi pencegahan yang efektif. Dengan mempertimbangkan temuan tersebut, penting untuk mengembangkan strategi holistik yang melibatkan aspek kontrol diri, pengelolaan waktu, motivasi, dan pemahaman tentang risiko adiksi dalam upaya mendukung perkembangan siswa secara menyeluruh. Kolaborasi antara orang tua, sekolah, dan pemangku kepentingan lainnya diperlukan untuk mengintegrasikan

pendekatan yang efektif dan mencegah potensi dampak negatif dari penggunaan game online yang berlebihan.

SIMPULAN DAN SARAN

Sebagian besar murid di SDN Socah 2 menghabiskan lebih dari satu jam setiap hari untuk bermain game online. Meskipun demikian, mayoritas dari mereka masih menunjukkan minat yang tinggi terhadap pembelajaran. Meskipun penggunaan game online dapat memiliki dampak negatif terhadap konsentrasi, sejumlah murid berpendapat bahwa hal tersebut dapat meningkatkan motivasi mereka dalam menyelesaikan tugas sekolah. Pentingnya manajemen yang bijaksana terhadap penggunaan game online sangat penting. Meskipun kegiatan tersebut dapat memberikan hiburan, perlu adanya upaya terkoordinasi antara orang tua, sekolah, dan profesional kesehatan untuk menghindari dampak negatif yang mungkin timbul. Pendekatan holistik sangat dibutuhkan untuk mendukung perkembangan siswa secara menyeluruh.

Saran yang dapat diberikan adalah melibatkan orang tua dalam pemantauan dan pengawasan aktivitas online anak-anak, memberikan batasan waktu yang wajar untuk bermain game, dan mendorong kegiatan di luar ruangan atau kegiatan sosial yang mendukung perkembangan interpersonal. Sekolah juga dapat memainkan peran penting dengan memasukkan elemen pendidikan yang menarik dan interaktif, yang dapat memotivasi siswa tanpa mengandalkan game online. Penting untuk membuka saluran komunikasi antara orang tua, sekolah, dan profesional kesehatan untuk saling bertukar informasi dan mendiskusikan strategi yang efektif dalam mengelola penggunaan game online. Dengan demikian, dapat tercipta lingkungan yang mendukung perkembangan holistik siswa tanpa mengesampingkan dampak positif dari teknologi.

DAFTAR PUSTAKA

- Akbar, A., & Ahmad, M. R. S. (2018). Pengaruh Game Online Terhadap Motivasi Belajar Siswa di Kelas X SMA Negeri 16 Makassar. *Jurnal Sosialisasi Pendidikan Sosiologi*, 5(1), 8-11. <https://ojs.unm.ac.id/sosialisasi/article/view/12127>
- Andriani, R., & Basri, B. (2022). Sosialisasi Dampak Kecanduan Bermain Game Online Terhadap Motivasi Belajar Pada Siswa di Sekolah Dasar Negeri Subangjaya 2 Kota Sukabumi Socializing the Impact of Online Game Addiction on Learning Motivation in Students at SDN Subangjaya 2 Sukabumi City d. *Journal Abdimas (Journal of Community Service): Sasambo*, 4(2), 291-302. http://journal-center.litpam.com/index.php/Sasambo_Abdimas%0AMEi
- Harahap, S. H., & Ramadan, Z. H. (2021). Dampak Game Online Free Fire Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(3), 1304-1311. <https://journal.uii.ac.id/ajie/article/view/971>
- Rahman, A. (2021). Pengaruh Game Online Terhadap Minat Belajar Siswa SD Negeri 2 Serigeni. *Symfonia: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 1(2), 85-100. <https://symfonia.iaiqi.ac.id/index.php/symfonia/article/view/10>
- Rahyuni, Yunus, M., & Hamid, S. (2021). Pengaruh Game Online Terhadap Motivasi Belajar dan Prestasi Belajar Siswa SD Kecamatan Pammana Kabupaten Wajo. *Bosowa Journal of Education*, 1(2), 65-70. <https://doi.org/10.35965/bje.v1i2.657>